**10 体验在玩家的脑中**

**17 有种体验叫做故事**

首先以我自己的理论对游戏中的故事做个评价：

好的故事能大大提升玩家的代入感，而代入感正是游戏体验的一部分

别的作用：

1. 降低玩游戏的门槛。因为故事可以将系统分割成小块，依次向玩家展示，从而使玩家更容易上手
2. 给玩家提供玩游戏的理由，这一点非常非常重要。因为故事非常有利于宣传，唤起人类的共鸣感。为了把故事进行下去，玩家会愿意克服自己对学习的抗拒心理，从而间接降低了游戏的门槛

但是，一个糟糕的故事会毁灭一个游戏。平淡无奇的故事会让玩家觉得无聊，但是糟糕的故事却会激发玩家的抵触心理。什么算是糟糕的故事呢？有几种，比如有严重逻辑漏洞的故事，价值观与玩家抵触的故事，等等

书中首先讨论了游戏中的故事的现状，尤其提到了对于互动叙事的认识误区。一个是认为互动叙事无法借鉴传统叙事，另一个是互动叙事的理想状态。在后面也有多篇幅讨论这个理想状态，但我认为只要一条就足够认为该状态无法实现，至少它是另一种东西，而不该称之为游戏或者Z。理由很简单，因为设计师无法把控这种理想状态下，故事给玩家带来的体验，而脱离了设计师把控的体验好与坏完全取决于玩家了，它成了另一种东西，而且往往是糟糕的

更本质的说，这个产品为什么会成为另一种东西而不是Z？因为客户对Z带有心理预期，但理想的互动叙事并不能满足这种心理预期